

MOBPRO - Mobile Programming

Zusammenfassung FS 2019

Maurin D. Thalmann

19. Februar 2019

Inhaltsverzeichnis

1	Android 1 - Grundlagen	2
1.1	Komponenten	2
1.2	Das Android-Manifest	2

1 Android 1 - Grundlagen

Apps sollen grundsätzlich gegen das aktuellste API entwickelt werden, aktuell API Level 28 Android 9 „Pie“. Im Gradle-Build-Skript werden deshalb folgende SDK-Versionen festgehalten:

minSdkVersion Mindestanforderung an die SDK, Minimum-Version

targetSdkVersion Ziel-SDK-Version, auf welcher die App lauffähig sein soll

ART (Android Runtime) verwaltet Applikationen bzw. deren einzelne Komponenten:

- Komponente kann andere Komponente mit Intent-Mechanismus aufrufen
- Komponenten müssen beim System registriert werden (teilweise mit Rechten = Privileges)
- System verwaltet Lebenszyklus von Komponenten: Gestartet, Pausiert, Aktiv, Gestoppt, etc.

1.1 Komponenten

Applikationen sind aus Komponenten aufgebaut, die App verwendet dabei eigene Komponenten (min. eine) oder Komponenten von anderen, existierenden Applikationen.

Name	Beschreibung
Activity	UI-Komponente, entspricht typischerweise einem Bildschirm
Service	Komponente ohne UI, Dienst läuft typischerweise im Hintergrund
Broadcast Receiver	Event-Handler, welche auf App-interne oder systemweite Broadcast-Nachrichten reagieren
Content Provider	Komponente, welche Datenaustausch zwischen versch. Applikationen ermöglicht

Activity entspricht einem Bildschirm, stellt UI-Widgets dar, reagiert auf Benutzer-Eingabe & -Ereignisse. Eine App besteht meist aus mehreren Activities / Bildschirmen, die auf einem „Stack“ liegen.

Basisklasse: *android.app.Activity*

Service läuft typischerweise im Hintergrund für unbeschränkte Zeit, hat keine graphische Benutzerschnittstelle (UI), ein UI für ein Service wird immer von einer Activity dargestellt.

Basisklasse: *android.app.Service*

Broadcast Receiver ist eine Komponente, welche Broadcast-Nachrichten empfängt und darauf reagiert. Viele Broadcasts stammen vom System (Neue Zeitzone, Akku fast leer,...), App kann aber auch interne Broadcasts versenden.

Basisklasse: *android.content.BroadcastReceiver*

Content Provider ist die einzige direkte Möglichkeit zum Datenaustausch zwischen Android-Apps. Bieten Standard-API für Suchen, Löschen, Aktualisieren und Einfügen von Daten.

Basisklasse: *android.content.ContentProvider*

1.2 Das Android-Manifest

AndroidManifest.xml dient dazu, alle Komponenten einer Applikation dem System bekannt zu geben. Es enthält Informationen über Komponenten der Applikation, statische Rechte (Privileges), Liste mit Erlaubnissen (Permissions), ggf. Einschränkungen für Aufrufe (Intent-Filter). Es beschreibt die statischen Eigenschaften einer Applikation, beispielsweise:

(Diese Infos werden bei der App-Installation im System registriert, zusätzliche Infos (Version, ID, etc.) befinden sich im Gradle-Build-Skript (können build-abhängig sein))

- Java-Package-Name
- Benötigte Rechte (Internet, Kontakte, usw.)
- Deklaration der Komponenten
 - Activities, Services, Broadcast Receivers, Content Providers
 - Name (+ Basis-Package = Java Klasse)
 - Anforderungen für Aufruf (Intent) für A, S, BR
 - Format der gelieferten Daten für CP

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="ch.hslu.mobpro.hellohslu">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity
            android:name=".MainActivity"
            android:label="@string/app_name"
            android:theme="@style/AppTheme.NoActionBar">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>

</manifest>

```

Abbildung 1: Beispiel eines Android-Manifests